

■安全情報

光の刺激による発作について

ごくまれに、ゲーム中の強い光、光の点滅、パターンなどにより、発作を起こすことがあります。発作やてんかんなどの病歴がない方も、ビデオゲームを見ている間に、原因不明の光過敏でてんかん発作を起こすことがあります。

この発作には、めまい、視覚の変調、目や顔の痙攣（けいれん）、手足の筋肉の痙攣やふるえ、前後不覚や意識の一時的な喪失などのさまざまな症状があります。

また、発作による意識喪失やひきつけのために転倒したり周囲のものにぶつかったりして、けがをすることもあります。

このような症状を感じた場合は、すぐにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。

保護者の方は、ゲームをしているお子様に注意を払ってください。年少者は、このような発作を起こしやすい傾向にあります。

あなたやご家族、ご親戚の中に、ゲーム中、またはそれ以外の状況で、過去にこの種の発作を起こした人がいる場合には、ゲームをする前に医師に相談してください。

ゲームをするときは、次のことに注意しましょう。

- テレビから離れて座る
- 画面の小さいテレビを使う
- 明るい部屋でゲームをする
- 疲れているときや眠いときはゲームをしない

そのほかの健康と安全についての重要なお知らせ

このソフトウェアをご使用になる前に、Xbox 360® 本体の取扱説明書に記載されている「安全のために」、「健康のために」を必ずお読みください。

■テレビの焼き付き現象について

プロジェクター（液晶方式を除く）やプラズマ テレビなどに長時間同じ画像を表示すると、「焼き付き」現象により、ゲームの画像がスクリーンに残り、ゲームをしていないときにもその画面が現れたままになってしまうことがあります。テレビのマニュアルを読んで、ゲームをしても問題がないか確認してください。マニュアルで確認できない場合は、テレビを販売したお店か製造会社にお問い合わせください。

■CEROマークについて

本製品は、コンピュータエンターテインメントレーティング機構（CERO）の審査を受け、パッケージには年齢区分マーク（表面）及びアイコン（裏面）を表示しています。年齢区分マークは、CERO倫理規定に基づいて審査され、それぞれの表示年齢以上対象の表現内容が含まれていることを示しています。パッケージ裏面のアイコンは対象年齢の根拠となる表現を表すもので、ゲーム全体の内容を示すものではありません。なお、全年齢対象のゲームソフトにはアイコンを表示していません。また、CEROの対象年齢は、本製品に対してのみ適用されるものであり、オンラインプレイなどを通じて得られる追加の表現に関しては、この限りではありません。詳しくはCEROのウェブサイト (<http://www.cero.gr.jp/>) をご覧ください。

許諾を得ずに、このソフトウェアの複製、リバースエンジニアリング、配信、公共の場における実演、レンタル、商業目的での使用、またはコピーガードの解除を行うことは、固く禁じられています。

■ このゲームをセーブするためには、最低315KB以上の空き容量が必要です。

INTRODUCTION	1
GAME CONTROLS	3
MENU OPTIONS	4
MAP, PROFILE, GARAGE, OPTION, PLAY ONLINE	
PLAYER CAREER	7
RACE EXPERIENCE	8
FREE RIDE AND EXPLORATION	9
CHALLENGES	10
GPS	11
VEHICLE METER	11
VEHICLES	12
CONNECT TO XBOX LIVE	13
MULTIPLAYER	14
RACE EDITOR	15
CREDITS	17

本ゲーム内で使用されているフォントは株式会社フォントワークス様のフォントを使用させて頂いております





地球温暖化が
激しく
進んだことで
広大な地域が荒廃し、
立ち入り禁止と
なっている
「もう一つの現在」がある
アメリカ。
津波の直撃で
破壊された海岸線、
山火事に
焼きつくされた
森林地帯、

予想もつかない
天候の変化が
生み出すゲリラ嵐と竜巻が
国中を荒れ狂う

人々は混乱を極めた地域から脱出し、クリーンな代替エネルギー源を使った地球に優しい暮らしができる新しい都市へと移っていました。環境への配慮が大切だと身に染みて知った新しい社会では、ガソリンのような化石燃料の使用は敬遠された。

しかし、昔からの習慣はそう簡単には変わらない。アドレナリンを全開にする極限スポーツが新たに生まれ、無人となった地域はプレイヤーの恰好の舞台となった。

ガソリンをガブ飲みする改造車をガレージでチューニングしたプレイヤーたちは、見捨てられた危険な地帯を席巻し、アンダーグラウンド リーグを勝ち抜くことで、自分の名前を全米に轟かせようと競い合う。タンクいっぱいに積んだ燃料を燃やし、何千マイルにも広がる地上で最も手強い無人の荒野を駆け抜けて…。レーサーたちは、目の前に続く道に、立ちはだかる自然に、そしてお互いに打ち勝つため戦い始める。

GAME CONTROLS

Xbox 360® コントローラー

デフォルトのコントローラー設定は次の通りです。コントローラーの設定はオプションメニューで選択できます。



MENU OPTIONS

メインメニューを開くと、次の項目にアクセスできます。



MAP(マップ)

レースの舞台となる広大なウェイストランドを地域ごとに分けて表示します。アンロックされた地域へズームインすると、何かがあるポイントが表示されます。また、ヘリポートへ直接移動することもできます。キャリアレースに勝利して所定の数だけスターを集めると、ロックされた地域をアンロックできます。特定の場所を GPS ターゲットに設定するには **Y** ボタンを押します。マップ画面では、各地域のレース進行状況も簡単に表示させることができます。

左スティックを動かすとマップをスクロールできます。□ を押すとズームアウト、RT を押すとズームイン表示します。ヘリポートにカーソルをあてて A ボタンを押すと、そのヘリポートへ直接移動できます。

PROFILE (プロフィール)

プロフィール画面では、各地で行われたレースの状況の記録を表示できます。また、これまでに達成したクールな実績もレビューできます。

GARAGE (ガレージ)

ガレージでは、乗っているマシンをストックしているマシンと自由に交換できます。必要な FUEL の量は、新しいマシンのコストの下に表示されます。マシンを乗り換える時には、決定する前にそのマシンの特性をよく検討して最適なものを選びましょう。

ガレージでは、マシンの外見を変更することもできます。レース中にスペシャルなカラーリングを手に入れてカスタマイズすることも可能です。

DRIVER (ドライバー)

頭、胴体、脚部分の装備や肌の色などを変更してドライバーの外見をカスタマイズできます。

OPTION (オプション)

お使いのテレビやスピーカーに合わせてゲームの設定を変更します。

PLAY ONLINE (オンラインプレイ)

オンラインプレイでは、他のプレイヤーと一緒に FUEL の広大なマップで遊べるフリーライドが楽しめます。また、キャリアレースを立ち上げて招待したフレンドに参加してもらうこともできます。

PLAYER CAREER

FUEL では、史上最大の面積を持つ舞台でレースを行います。14,400 km² (5,000 平方マイル) にも広がる舞台は、衛星画像を元に細部まで作り込まれており、視界距離は前代未聞の 40 km に設定。北アメリカの大地が見せるさまざまな表情に出会うことになるでしょう。

新しくゲームを始めると、プレイヤーはかつては美しかったであろう廃墟の側に出現します。そして、廃墟をたまり場にしているレーサーグループとの出会いを皮切りに、あなたは FUEL のレーススターの座へと登っていくことになります。

廃墟のある地域は、これから駆けめぐることになる世界のほんのスタート地点にすぎません。訪れたことのある各地域には、キャリアやフリーライドで簡単に戻ることができます。

新しい地域に到着すると、その地域で参戦可能なキャリアレースを見ることができます。レースを開始する際にメダルを選択することで難易度を調節できます。難易度の低いメダルを選べばレースは簡単になりますが、1位を勝ち取っても獲得できるスターの数は少なくなります。どの難易度のメダルを選んだ場合でも、ランキングが1位でなければ勝利とは見なされません。十分な数のスターをゲットすると、先の地域でのキャリアイベントに参加できるようになります。

RACE EXPERIENCE



FUEL では、変化に富んだ地形に加えてレース中のさまざまなエクスペリエンスを楽しむことができます。マッスルカーで山を下るときも、タイトなコースを四輪バイクで制するときも、それなりのドライブスキルと生き残るための勇気が必要です。

各レースにはスタートとゴールのポイントが設定されています。途中にチェックポイントが設けられているものもあります。スタートから出発してゴールへたどり着くことがレースの目的です。

画面上に表示されるミニマップには各オブジェクティブの位置や路面の種類が表示されます。オフロードや舗装路など、マシンによって得意な路面は異なっているので路面の種類を知っておくと走行を有利に進めることができます。

ライバルたちよりも有利に立つために、多少危険でもショートカットを取りたい場合もあるでしょう。しかし FUEL の広大な地形では、ショートカットをしたためにトラブルに出くわすこともあります。もしも困った事態に陥ったとき、リスタートをしたくない場合は、Y ボタンを押すことでセーフポイントからレースを再開できます。

FREE RIDE AND EXPLORATION

FUEL の広大な世界はキャリアでのレース中にも垣間見ることができます。その素晴らしさの本領が発揮されるのはフリーライドでじっくりと探索して回る時です。フリーライド中、レースの舞台に散りばめられた色々な「発見」と出会うことができます。ボーナスアイテムもどこかに隠されています。以下は、フリーライドで見つけられるものです。

レースキャンプ

— その地域でのアクティビティの中継地点となる場所です。発見したキャリアレースやチャレンジレースの開始地点になります。所定の数のスターを獲得することにより、新しいキャンプがアンロックされます。

チャレンジレース

— チャレンジは数も種類も豊富にあり、より多くの FUEL を獲得するにはうってつけです。

デザイン

— 荒野となった北米大陸は、多くの FUEL チャレンジャーの墓場という一面も持っています。チャレンジャーたちが打ち捨てたマシンを見つけて破壊すると、自分のマシンに使える新しいデザインをゲットできます。

ビスタポイント

— たとえ荒れ果てていても大自然は美しい姿をのぞかせてくれます。各地域に設定されているビスタポイントを見つけて、世界が見せてくれる素晴らしい光景を集めましょう。

ヘリポート

— ヘリポートがあるゾーンをアンロックすると、これまでに訪れた場所に簡単にアクセスできるようになり、わざわざマシンを運転していく必要がなくなります。

CHALLENGES

キャリアレースとは別に、「ドライブスキル」を試し、FUELを稼ぐために用意されているのがチャレンジレースです。チャレンジには、次のようなレースが用意されています。

タイムリミットラン

— 割り当てられた時間内にマーカへたどり着くように走ります。

ヘリコプターチェイス

— 地形を活用してヘリコptaよりも先にゴールへ到着します。

デストロイチェイス

— 敵を見つけたして破壊します。

レイド

— 道なき道を爆走します！

ブリッツ

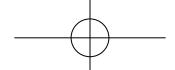
— ギリギリの制限時間内に次のオブジェクティブに到達します。

ノックアウト

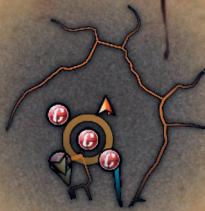
— 各マーカーを通過するごとに最後尾のレーサーがレースから追放されます。

耐久レース

— あなたの耐久力とスキルが極限まで試されます。



GPS



レース中の役立つ情報として、次のオブジェクティブへのルートが画面上に3D表示されます。このオブジェクティブはチェックポイントやゴールラインを示しますが、マップに隠されたオブジェクトなどの場合もあります。GPSが表示するのは単なる推奨ルートです。FUELの熟練レーサーならば、まず間違いなく自分自身で道を探して進みたくなることでしょう。GPSの表示/非表示は、**B**ボタンを押すいつでも切り替えられます。

VEHICLE METER



①スピードメーター

現在のスピードを表します。

②走行メーター

今までゲーム内で走った総走行距離を表します。

③ダメージメーター

プレイヤーが現在操作している乗り物のダメージの度合いが分ります。針が右に振れるほどダメージは増加していきます。



VEHICLES

FUELでは、プレイヤーが使えるマシンが70種類以上用意されています。そのどれもが固有の特性と性能を備えています。マシンの交換は、ポーズメニューから GARAGE にアクセスすればいつでも行えます。十分な FUEL をゲットしていれば、新しいマシンを購入することもできます。

レース中に遭遇するチャレンジに迅速に対処するため、各種マシンをいつでも使えるように用意しておくことが勝利への鍵です。たとえば、オフロード・バイクは小回りがきき悪路が続く地形には有利ですが、長い舗装路でパワフルな大型マシンと競争するには少々力不足です。

どのマシンを使うか決める時には次の性能を検討して最適なものを探しましょう。

スピード

— そのマシンがもっとも得意な路面上での最高速度に関係します。

アクセル

— いかに素早く加速できるかを示します。

グリップ

— グリップが弱いほど車体のコントロールにはプレイヤーのスキルが要求されます。

ブレーキ

— 走行状態から停止するまでの素早さを意味します。危険な障害物に遭遇した時に、手前スレスレで止まるかどうかを決定する値です。

耐久性

— ダメージに対するマシンの耐久性を示します。

アスファルト

— 舗装されている路面への適正度を示します。

オフロード

— 路面以外を走る際の適正度を示します。

XBOX LIVE

Xbox LIVE は、いつでも好きなときに、世界中の誰とでも遊べるオンラインのゲーム環境です*。

Xbox LIVE では、自分の名刺代わりになるゲーマー カードを作つて、好みにあったプレイヤーと友達になったり、一緒にゲームを遊んだりできるだけでなく、友達とボイスチャットをしたり、文字だけではなく音声やビデオでメッセージを送ることもできます*。

さらに、Xbox LIVE マーケットプレースを通じて、ゲームのデモ版や予告編ムービー、ゲームをより楽しくする追加キャラクター、マップ、アイテムなど、さまざまなコンテンツをダウンロードできます*。

* 各ゲームにより対応機能は異なります。

オンライン接続

Xbox LIVE を利用するには、Xbox 360 本体をブロードバンド環境に接続し、Xbox LIVE サービスにサインアップすることが必要です。

Xbox LIVE サービスや Xbox 360 とブロードバンド回線の接続に関する詳細は <http://www.xbox.com/jp/> をご覧ください。

保護者による設定

保護者の方は、CERO 年齢区分などに基づき、児童や青少年がプレイできるゲームを制限したり、Xbox LIVE の各機能・サービスのご利用を簡単に制限したりすることができます。また、ファミリー タイマーの設定によりプレイ時間を限定することもできます。

詳しくは Xbox 360 本体の取扱説明書および <http://www.xbox.com/jp/familysettings/> をご覧ください。

MULTIPLAYER

インターネットへの接続環境と Xbox LIVE のゴールドアカウントがあれば、FUEL 世界の隅々までレースや探索で楽しむことができます。

オンラインのフリーライドに参加すると、メインの舞台となる地域からスタートし、他のプレイヤーたちと一緒に FUEL の世界を探索できます。Xbox 360 ヘッドセットをお持ちの場合、探索中に他のプレイヤーと出会った時にコミュニケーションを取ることができます。

すべてのキャリアレースは、マルチプレイヤーで遊ぶことができます。
カスタムレースも
フレンドと一緒に
オンラインで遊ぶことができます。



ウェイストランドでお気に入りの場所を見つけたら、そこにあなただけのカスタムレースを作成することができます。カスタムレースが出来上がったら、フレンドを招待して一緒にレースをしてみましょう。レースエディターにはたくさんのオプションが用意されており、世界に一つだけのカスタムレースを作り出して楽しむことができます。

まずは、スタートとゴールのポイントを決めてレースのコースを設定します。途中のチェックポイントを追加することもできます。FUELレースを作成するためのメニューは以下の通りです。

CREATE NEW RACE :

作成したレースは自動的に連番を付けてセーブされます。

EDIT RACE :

これまでに作成したレースを編集します。

DELETE RACE :

これまでに作成したレースを削除します。

TRY RACE :

作成したコースとレースを試走します。

作成したカスタムレースのレースモードは自動的に選択されます。

気象条件や時刻、周回数は、オンラインセッションの作成時に決められます。

フレンドとオンラインでプレイする場合は、あらかじめ 10 レース分までプリセットできます。

CREDITS

ASOBO STUDIO

ASOBO STUDIO

Studio Direction

Sebastien Wloch
David Dedeine

Executive Production

Brice Davin

Online & Versioning

Benoit Fouquer

Vehicle Production

Fabrice Chalard
Brice Davin

Game Design

David Dedeine
Pascal Pako Saindre

Race Design

Pascal Pako Saindre
Romain Bieri
Remy Girardey
Antoine Bonne

Vehicle Handling Design

Sylvain Billaud
Damien Cuzacq
Pierre Gravier
Jonathan Derdy
Antonin Congy

ART TEAM

Art Direction

Patrice Bourroncle
Environnement Art Direction

Patrice Bourroncle

Vehicle Art Direction

Stephane Huguet

Race Modeling

Cedric Rousseau
Oliver Benoit
Pascal Pako Saindre

Pilot & World Animation

Andreas Nick

Object Modeling

Yann Mathiot
Fabrice Picou
Cedric Rousseau
Olivier Ponsommet

Vehicle Integration

Kevin Dartoy
Julien Etoi

Vehicle Design

Arthur NGuyen
Liveries Design

Bruno Grange-Cossou
Christophe Bastin
Quentin Chauvet
Gwenael Masse

Other members of ASOBO STUDIO

Interface Design

Jordi Guardiola
Gwenael Masse

PROGRAMMING TEAM

Technical Direction

Alain Guyet

Sebastien Wloch

Game Engine Programming

Nicolas Bercavin

Alain Guyet

Sebastien Wloch

Raphael Mary

Cedric Arnaud

Pabio Marquez

Scott Comber

Frederic Oughdent

Race Design

Pascal Pako Saindre

Romain Bieri

Remy Girardey

Antoine Bonne

Cedric Rousseau

Olivier Ponsommet

QA TEAM

QA Lead Test

Stephane Brosseau

QA Main Test

Frederic Catasse

QA Test

Vincent Bieri

Julie Fets

Mathieu Martin y Pascual

Smith Nthoprasa

Alexandre Bergerat

ADMINISTRATIVE TEAM

Administrative Intern

Kilian Quere

INDEPENDENT CONTRACTORS

3D Artists

Hugo Palais

Arnaud Servouze

SPECIAL THANKS

Other members of ASOBO STUDIO

Damien Bentayou

Mathieu Bernard-Brunel

Nicolas Babinet

Olivier Cannone

Jeremie Carvin

Patrice Cassignard

Interface Design

Jordi Guardiola
Gwenael Masse

PROGRAMMING TEAM

Technical Direction

Alain Guyet

Sebastien Wloch

Game Engine Programming

Nicolas Bercavin

Alain Guyet

Sebastien Wloch

Raphael Mary

Cedric Arnaud

Pabio Marquez

Scott Comber

Frederic Oughdent

Race Design

Pascal Pako Saindre

Romain Bieri

Remy Girardey

Antoine Bonne

Cedric Rousseau

Olivier Ponsommet

QA TEAM

QA Lead Test

Stephane Brosseau

QA Main Test

Frederic Catasse

QA Test

Vincent Bieri

Julie Fets

Mathieu Martin y Pascual

Smith Nthoprasa

Alexandre Bergerat

ADMINISTRATIVE TEAM

Administrative Intern

Kilian Quere

INDEPENDENT CONTRACTORS

3D Artists

Hugo Palais

Arnaud Servouze

SPECIAL THANKS

Other members of ASOBO STUDIO

Damien Bentayou

Mathieu Bernard-Brunel

Nicolas Babinet

Olivier Cannone

Jeremie Carvin

Patrice Cassignard

Interface Design

Nicolas Bercavin

Alain Guyet

Sebastien Wloch

Game Engine Programming

Nicolas Bercavin

Alain Guyet

Sebastien Wloch

Raphael Mary

Cedric Arnaud

Pabio Marquez

Scott Comber

Frederic Oughdent

Race Design

Pascal Pako Saindre

Romain Bieri

Remy Girardey

Antoine Bonne

Cedric Rousseau

Olivier Ponsommet

QA TEAM

QA Lead Test

Stephane Brosseau

QA Main Test

Frederic Catasse

QA Test

Vincent Bieri

Julie Fets

Mathieu Martin y Pascual

Smith Nthoprasa

Alexandre Bergerat

ADMINISTRATIVE TEAM

Administrative Intern

Kilian Quere

INDEPENDENT CONTRACTORS

3D Artists

Hugo Palais

Arnaud Servouze

SPECIAL THANKS

Other members of ASOBO STUDIO

Damien Bentayou

Mathieu Bernard-Brunel

Nicolas Babinet

Olivier Cannone

Jeremie Carvin

Patrice Cassignard

Interface Design

Nicolas Bercavin

Alain Guyet

Sebastien Wloch

Game Engine Programming

Nicolas Bercavin

Alain Guyet

Sebastien Wloch

Raphael Mary

Cedric Arnaud

Pabio Marquez

Scott Comber

Frederic Oughdent

Race Design

Pascal Pako Saindre

Romain Bieri

Remy Girardey

Antoine Bonne

Cedric Rousseau

Olivier Ponsommet

QA TEAM

QA Lead Test

Stephane Brosseau

QA Main Test

Frederic Catasse

QA Test

Vincent Bieri

Julie Fets

Mathieu Martin y Pascual

Smith Nthoprasa

Alexandre Bergerat

ADMINISTRATIVE TEAM

Administrative Intern

Kilian Quere

INDEPENDENT CONTRACTORS

3D Artists

Hugo Palais

Arnaud Servouze

SPECIAL THANKS

Other members of ASOBO STUDIO

Damien Bentayou

Mathieu Bernard-Brunel

Nicolas Babinet

Olivier Cannone

Jeremie Carvin

Patrice Cassignard

Interface Design

Nicolas Bercavin

Alain Guyet

Sebastien Wloch

Game Engine Programming

Nicolas Bercavin

Alain Guyet

Sebastien Wloch

Raphael Mary

Cedric Arnaud

Pabio Marquez

Scott Comber

Frederic Oughdent

Race Design

Pascal Pako Saindre

Romain Bieri

Remy Girardey

Antoine Bonne

Cedric Rousseau

Olivier Ponsommet

QA TEAM

QA Lead Test

Stephane Brosseau

QA Main Test

Frederic Catasse

QA Test

Vincent Bieri

Julie Fets

Mathieu Martin y Pascual

Smith Nthoprasa

Alexandre Bergerat

ADMINISTRATIVE TEAM

Administrative Intern

Kilian Quere

INDEPENDENT CONTRACTORS

3D Artists

Hugo Palais

Arnaud Servouze

SPECIAL THANKS

Other members of ASOBO STUDIO

Damien Bentayou

Mathieu Bernard-Brunel

Nicolas Babinet

Olivier Cannone

Jeremie Carvin

Patrice Cassignard

Interface Design

Nicolas Bercavin

Alain Guyet

Sebastien Wloch

Game Engine Programming

Nicolas Bercavin

Alain Guyet

Sebastien Wloch

Raphael Mary

Cedric Arnaud

Pabio Marquez

Scott Comber

Frederic Oughdent

Race Design

Pascal Pako Saindre

Romain Bieri

Remy Girardey

Antoine Bonne

Cedric Rousseau

Olivier Ponsommet

QA TEAM

QA Lead Test

Stephane Brosseau

QA Main Test

Frederic Catasse

QA Test

Vincent Bieri

Julie Fets



NOTES

19

P20

20

H3